A•L•M•A•Z•Z

La rivista con 28 pagine di strategia del gioco, rubriche, altri listati per

COMMODORE 64

Le strenne firmate Jackson

COMPUTERGRAPHIA
Joan Scott
In 176 meravigliose e coloratissime pagine, uno splendido viaggio attraverso le immagini elaborate con le tecniche più avazate di computer-graphics.
Cod. 802P Lire 40.000

COFANETTI SPEEDY COMPUTER
L'informatica attraverso i testi e le immagini studiate per i bambini può diventare facile anche per ... mamma e papà.
Cod. CU001 Lire 45.000
Cod. CU002 Lire 45.000

COMPUTER IMAGE
Mauro Salvemini
Chi è ancora convinto che il computer limiti le possibilità creative dell'uomo, può scorrere nel libro, le splendide immagini di computer-art a colori e ... convincersi del contrario.
Cod. CI231 Lire 40.000

ROMANZO ROSA CON IL C64
Marco Bucceri Francesco Davini Stefania Deambrogi
Sei un tipo romantico? Ti piacciono i romanzi?
Il computer, attraverso un simpatico programma scritto per Commodore 64, collabora con te e con ... nella costruzione di un Vostro "Romanzo rosa".
Con floppy disk.
Cod. CC230 Lire 40.000

IMPARA IL BRIDGE CON IL COMPUTER
Claudio Trinchillo
Imparare il bridge con l'aiuto del computer diventa un piacevole passatempo. Un programma interattivo elaborato su IBM e su C 64 ti conduce passo passo a diventare ... quasi un esperto di bridge. Poi con un po' di applicazione ...
Con floppy disk per C 64
Cod. CC229 Lire 50.000
Con floppy disk per IBM
Cod. CC239 Lire 50.000

Puoi trovare le strenne Jackson nelle migliori librerie

SOMMARIO

N. 6
Novembre

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Studio Vit.

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Angela Cataldi

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 60 dell'11-2-1985

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 10.000
Numero arretrati L. 20.000

VIDEOREGISTRATORE E COMPUTER PER IMPARARE IL BASIC

Tre videocassette VHS contenenti 15 lezioni della durata di 3 ore e mezza ciascuna, il dischetto per gli esercizi e 20 manuali sono le parti che costituiscono "PROGRAMMARE IN BASIC CON IL COMMODORE 64".

Questo speciale corso dal costo non proprio economico (500.000 Lire) ha la particolarità di insegnare il Basic utilizzando anche le videocassette ed un videoregistratore.

Questo insolito metodo per imparare il linguaggio più diffuso nel mondo del computer è stato realizzato dalla Commodore Italiana in collaborazione con Etnoteam ed è concepito più che per il privato, per le strutture di formazione.

IL TELEFONO AMICO PER I COMMODORIANI

Attenzione attenzione!!

Qualche hanno fa era il chiamate Roma 3131, poi il 3139 di "pronto Raffaella", ora c'è un nuovo numero di telefono da annotare sulla vostra agendina.

Si tratta del numero della linea telefonica che la Commodore Italia ha messo a disposizione di tutti i fedeli Commodoriani.

Questa specie di telefono amico è anche soprannominato HOT LINE ed è a disposizione di chiunque abbia dubbi o problemi sia di ordine tecnico che informativo riguardo al proprio computer.

Il servizio è in funzione ogni pomeriggio dalle 14 alle 18, dal lunedì al venerdì, e risponde al numero: 02/61832245.

NEW NEW NEW

Il film più amato dai bambini l'anno scorso, THE NEVERENDING STORY è ora un gioco per il 64.
La STORIA INFINITA è stata realizzata dalla Ocean e proprio come nel film, il protagonista è il piccolo Atreyu. Con l'aiuto dei suoi insoliti amici, Falcor e il Luck Dragon deve battere il terrore sconfiggendo il "Nulla".
Per un successo cinematografico di un anno fa due successi sicuri per quest'anno.
Il primo è GOONIES l'ultima realizzazione di Steven Spilberg e che molti di voi conosceranno per il video clip che vede come protagonista Cyndi Lauper. Il gioco è stato realizzato dalla Datasoft ed è un classico platforme game.
Il secondo vede come protagonista la Ocean ed è la versione del film più discusso dell'anno, RAMBO II.
"Nessun uomo, nessuna legge e nessuna guerra può fermare quest'uomo" dicono i cartelloni pubblicitari del film. Anche nel gioco il Sylvester Stallone computerizzato deve recuperare alcuni suoi cannazionali ancora prigionieri in Vietnam. La caratteristica di questo videogame è l'eccezzionale mobilità di Rambo.
Ricordate SPY vs. SPY, il primo game giocabile da due giocatori contemporaneamente? Bene ora è stata realizzata la seconda versione che vede sempre come protagoniste le due simpatiche spie realizzate ben 25 anni fa da Antonio Prohias per il Mad Magazine.
Questa seconda sfida si svolge in un isola deserta simile a quella del Dottor No di James Bond.

DOMANDE E RISPOSTE SU PJYAMARAMA

A che serve la chiave di accensione? (Ton Virgillito).
A cosa servono e come si possono prendere le forbici? (Maurizio Razzauti di Livorno)
Come fare a raggiungere la chiave? (Luca Ruella di Asti)
Come eliminare i marzianini? (Manegol Elvis di Mel/Belluno)

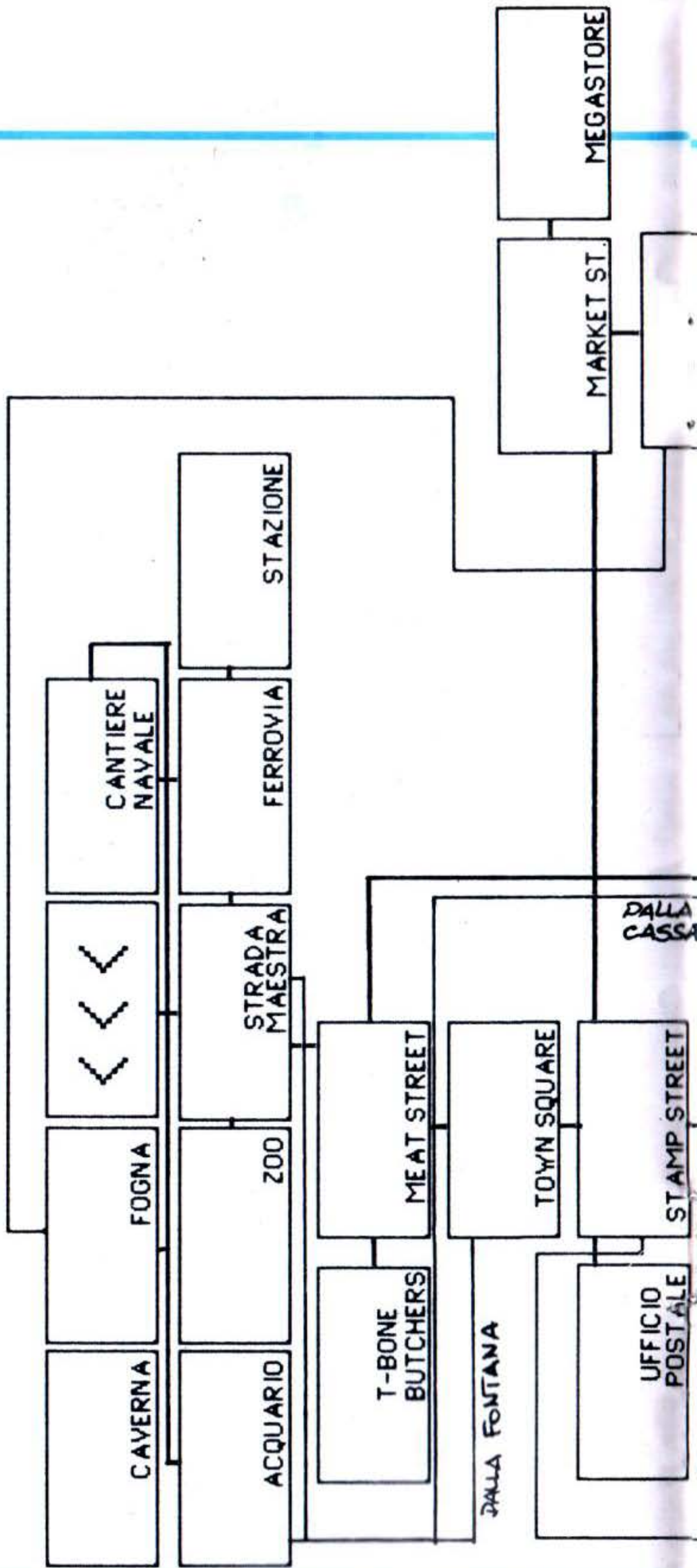
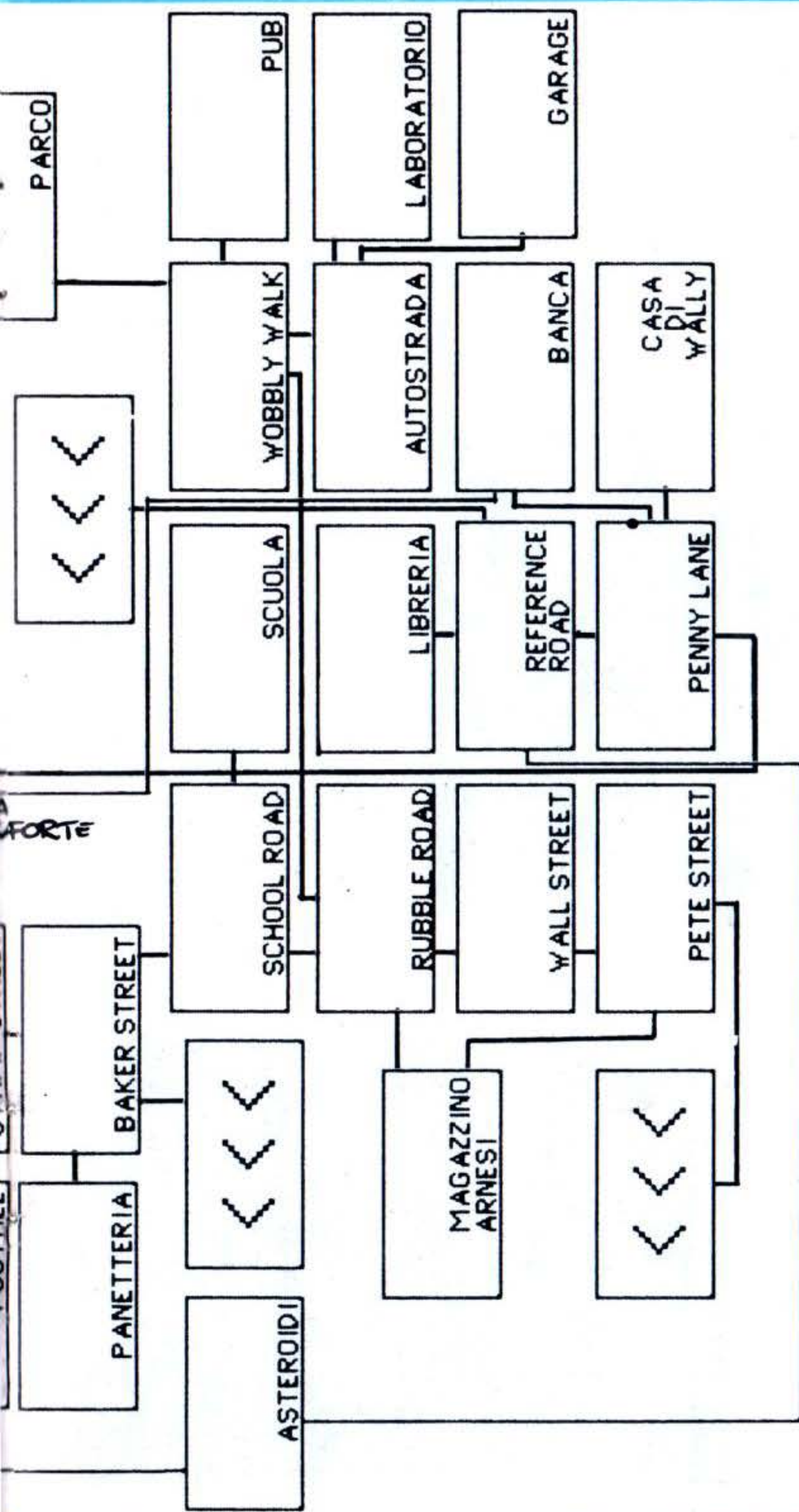
Queste sono solo alcune delle decine e decine di domande riguardanti Pyjamarama.
Ora grazie al nostro lettore Roberto Carboni di Bologna pubblichiamo definitivamente l'intera soluzione del gioco ma la sfida rimane aperta:

PRIMA FASE:
Prendete la moneta e cambiatela con l'apposita macchina. Il soldo vi permette di entrare nella porta della camera in cui è posto il vaso al primo piano.
Quindi con il martello prendete l'estintore, accendete il lampadario numero 1 ed uscite sul tetto dalla finestra nella stanza da tea, attraversate il fuoco e prendete la chiave quadrata.

SECONDA FASE:
Accendete il lampadario numero 3. Prendete la chiave triangolare. Accendete il lampadario 1 ed entrate nella prima porta. Proseguite nell'altra stanza, raccogliete la batteria. A questo punto recuperate la chiave quadrata ed entrate nella

LA CLASSIFICA DI QUO VADIS

GIOCO	COGNOME E NOME	CITTA'	PROVIN	PUNTEGGIO	I
QUO VADIS	CATALANO MASSIMO	LANZO	TO	3.036.300	V
QUO VADIS	BREMBILLA ANDREA	COMO	CO	2.975.200	V
QUO VADIS	PUZZILLI LUCA	TIVOLI	RM	2.895.600	V
QUO VADIS	D'ANGELO ROBERTO	TIVOLI	RM	2.745.300	V
QUO VADIS	GAUDOSIO MAURIZIO	BARI	BA	2.479.600	V
QUO VADIS	VIANELLO LUIGI	VENEZIA	VE	1.970.700	V
QUO VADIS	ESPOSITO MARCO	NAPOLI	NA	1.854.400	V
QUO VADIS	SIMONETTI ROBERTO	CASORIA	NA	1.789.700	V
QUO VADIS	SALANI FABRIZIO	CANDELO	VC	1.656.300	V
QUO VADIS	AMENDOLAGINE GIANNI	S.SPIRITO	BA	1.546.000	V
QUO VADIS	MARCHINI DANIELE	VIGEVANO	PV	1.515.100	V
QUO VADIS	GASPARLI STEFANO	MILANO	MI	1.488.300	V
QUO VADIS	VACCA GIOVANNI	ALBA	CN	1.461.600	C
QUO VADIS	CIANCIOLO ROBERTO	TRIESTE	TS	1.359.500	C
QUO VADIS	BOLDORINI STEFANO	MILANO	MI	1.353.100	V
QUO VADIS	PAGANO RAFFAELE	NAPOLI	NA	1.246.100	V
QUO VADIS	BRUZZI MASSIMO	ORVIETO	TR	1.182.000	V
QUO VADIS	QUARANTA VINCENZO	GIUGLIANO	NA	1.163.100	V
QUO VADIS	CALORIO MICHELE	TORINO	TO	1.134.700	V
QUO VADIS	SANTINI DANIELE	RAPALLO	GE	1074.500	V
QUO VADIS	D'UGO ANGELO	CASALECCHIO	BO	1.057.400	V
QUO VADIS	SANTI DANIELE	CODROIPO	UD	631.000	V
QUO VADIS	SIRAGUSA ALFREDO	ROMA	RM	583.900	V
QUO VADIS	PELLIZZARI EDDY	FORTOGNA	BL	378.800	V
QUO VADIS	PILIA ALESSANDRO	RHO	MI	197.400	V
QUO VADIS	DI VITTORIO NICOLA	CASAPESENNA	CE	141.450	V
QUO VADIS	MANCUSO ELIO	ROMA	RM	5.550	V

EVERYONE'S A WALLY

UNA MAPPA ECCEZIONALE

Noi di Jackson Soft Oro siamo generosi e trattiamo sempre al meglio i nostri lettori. Così, per tutti coloro che ci hanno scritto chiedendoci informazioni e consigli sul gioco Wally family, abbiamo pensato di preparate un bellissimo regalo. Nientepopodimeno che ...la mappa dettagliata dell'intero gioco, con tanto di percorsi e trappole.
In questo modo non dovrebbero esserci più dubbi o problemi e tutti dovreste diventare dei campioni.

porta della stanza vicino a quella dove avete trovato il martello. Prendete la pistola laser che verrà caricata dalla batteria e depositatela in un luogo sicuro.

TERZA FASE:
Accendete il lampadario uno, prendete la patente di guida, il mazzo di chiavi sul tetto e l'elmetto.
Con il biglietto apposito, ritirate il libro. Quindi con l'elmetto e il libro prendete le forbici che sono sul tavolo.
Tornate al terzo piano con l'ascensore e con un AIUTO recuperate il palloncino. Nella stanza delle ceste per il tea prendete la chiave per le scatole. In questo modo riuscirete ad avere il magnete.
Con il secchio per l'acqua vuoto andate nella stanza da bagno a fianco di quella con l'HELP per riempirlo. In questo modo potrete prendere la tanica vuota nello schermo con le piante carnivore. Riempite anche quest'ultima nella stanza raggiungibile dalla prima porta al primo piano (lampadario 1). Recuperate la pistola laser e con la tanica piena, salite sul razzo. Depositate la pistola sulla luna e tornate a terra.
Riempite nuovamente la tanica della benzina e con il magnete tornate sulla luna.
Sbloccate i raggi premendo il bottone C riuscendo così finalmente a prendere la chiave della sveglia.
Infine andate nella stanza dove Wally sta dormendo; la sveglia suonerà e Wally Week si sveglierà.

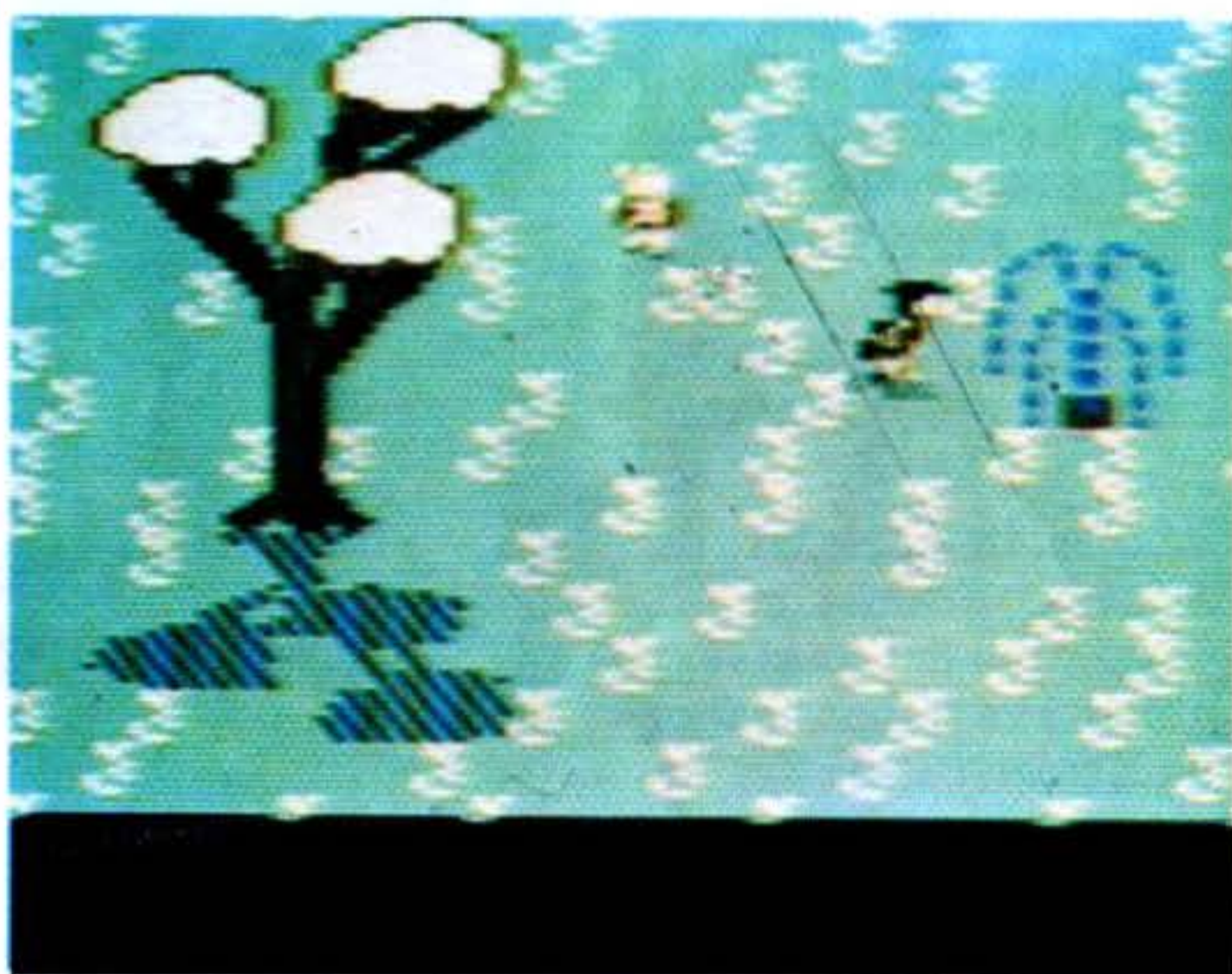
Due esempi di foto ben riuscite per due ottimi punteggi:
19707000 ottenuti da Luigi Vianello di Venezia
533900 e lo scettro realizzati da Alfredo Siragusa di Roma

SEMPRE WALLY

Ritorniamo sull'argomento Wally Family per aggiungere ulteriori suggerimenti sui vari compiti dei personaggi.
Sul numero scorso vi abbiamo "svelato" il modo per realizzare alcuni dei lavori di Wally e soci. Per esempio Dick doveva sistemare la fontana e Wally costruire il muro.
Quale sarà invece il compito di Harry l'elettricista?
Per esempio riparare il fusibile e sarà molto semplice, basta prendere contemporaneamente il fusibile e il conduttore (wire).
Sempre Harry deve anche riparare il pilone dell'elettricità. Saltate nella cabina telefonica e giocate ad Asteroidi fino a quando udite un breve suono. Lasciate la cabina e prendete l'isolante. Prendete il cacciavite dalla stazione ferroviaria, andate alla School Lane, lo squalo scapperà e voi potete salire in cima al pilone e cambiare l'isolante.
Wilma invece ha il compito di spedire il pacco.
Nei panni della moglie di Wally prendete il timbro e il pacco.
Andate al termine dell'ufficio postale per bollarlo e quindi recatevi al bacino e scoprite il punto dove lasciare il pacco bollato.
Infine Wally ha anche il compito di riparare il gancio della gru.
Prendete il gancio e la super colla, andate nell'officina e il gancio si attaccherà automaticamente.
Naturalmente questa non è la soluzione completa di Wally family ma solo una parte. Attendiamo ulteriori contributi e suggerimenti e per adesso, con la mappa...

Ed ecco, immortalato da Andrea Brambilla di Como, uno dei punteggi più alti raggiunti a Quo Vadis: 2975200

**Punteggio e protagonista, tutti nella stessa immagine.
Complimenti a Stefano Gaspari di Milano**

ALMAZZ

Spersi nella assolata savana alla ricerca di un mitico, splendido brillante, combattendo contro i selvaggi, la sete e i pericoli della natura. Ecco l'avventura di questo mese: come se non bastasse, sparsi qua e la ci sono anche terribili indovinelli. Auguri.

Immaginate di trovarvi sperduti nell'arida e selvaggia savana nel cuore dell'Africa nera e non certo per un tranquillo ed affascinante safari fotografico.

Poco prima di iniziare il vostro viaggio, pensate a quella sera, quando un anziano signore vi raccontò di una strana leggenda.

Era una di quelle sere magiche, il cielo era pulitissimo e l'aria limpida. Era da tanto tempo che non avevate l'occasione di godervi un simile spettacolo di un cielo così stellato, anche perché finalmente vi trovate lontano dai fastidiosi bagliori notturni della città.

Forse fu quello straordinario vinello bevuto a cena, oppure quel magico spettacolo stellare, fatto sta che quel simpatico anziano iniziò a parlare di tanti anni fa quando andò in Africa. Iniziò raccontandovi delle tradizioni e del folklore di quei popoli, della bellezza e del fascino della fauna e di quei luoghi.

Ad un certo punto il vecchio si alzò e prese da un baule un vecchio soprabito, rovistò nelle tasche e finalmente trovò una mappa.

Da quel momento il vecchio divenne più serio e di colpo abbassò la voce come se avesse paura che qualcuno potesse ascoltare. Parlò di una "parola ultima" e soprattutto di un diamante "così grosso che sarebbe stato possibile giocarci a football".

A sentire nominare un così fantastico gioiello il vostro interesse si risvegliò immediatamente e forse fu in quel momento che vi scattò la famosa molla e iniziaste a pensare seriamente a quell'avvenutura.

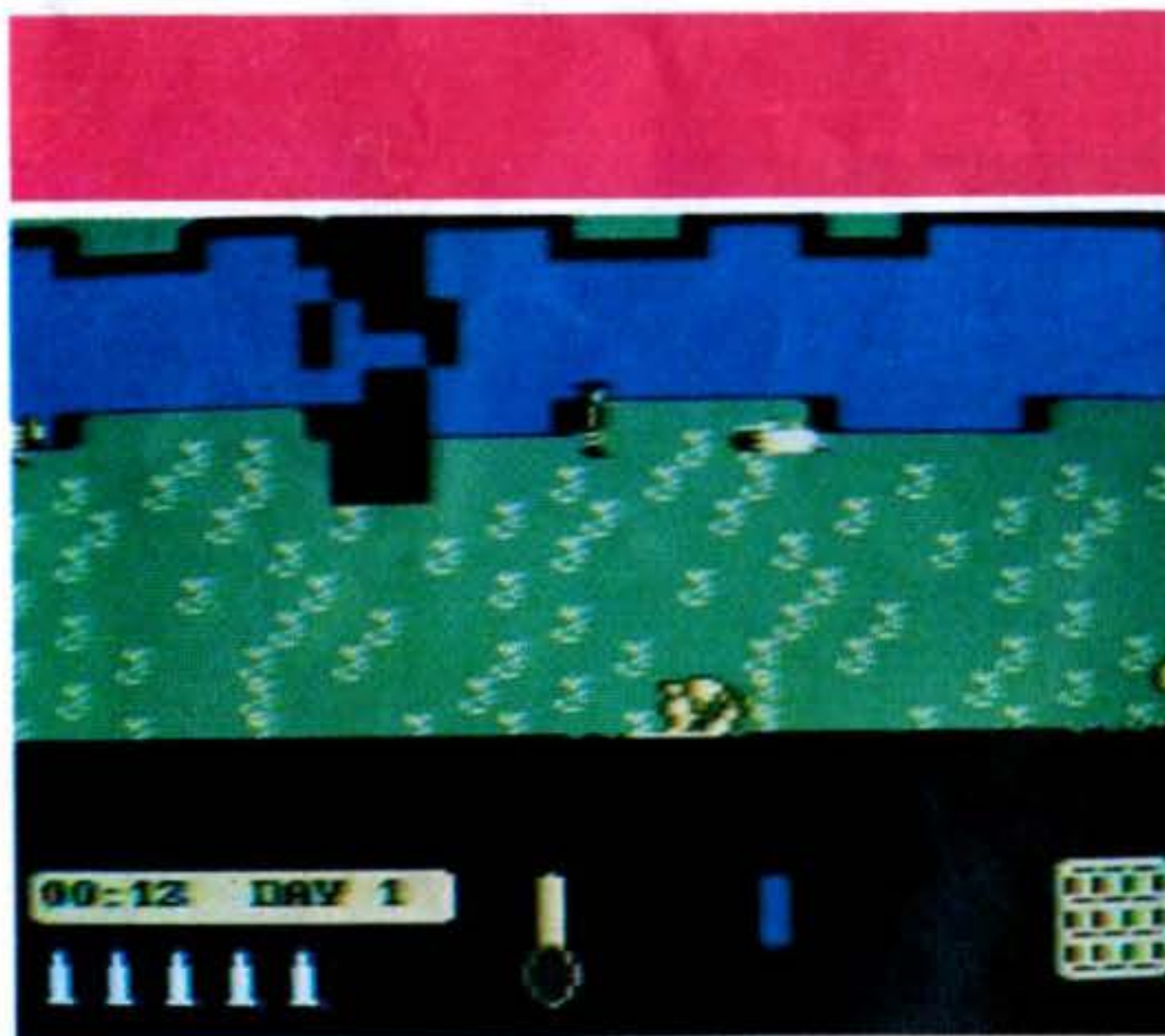
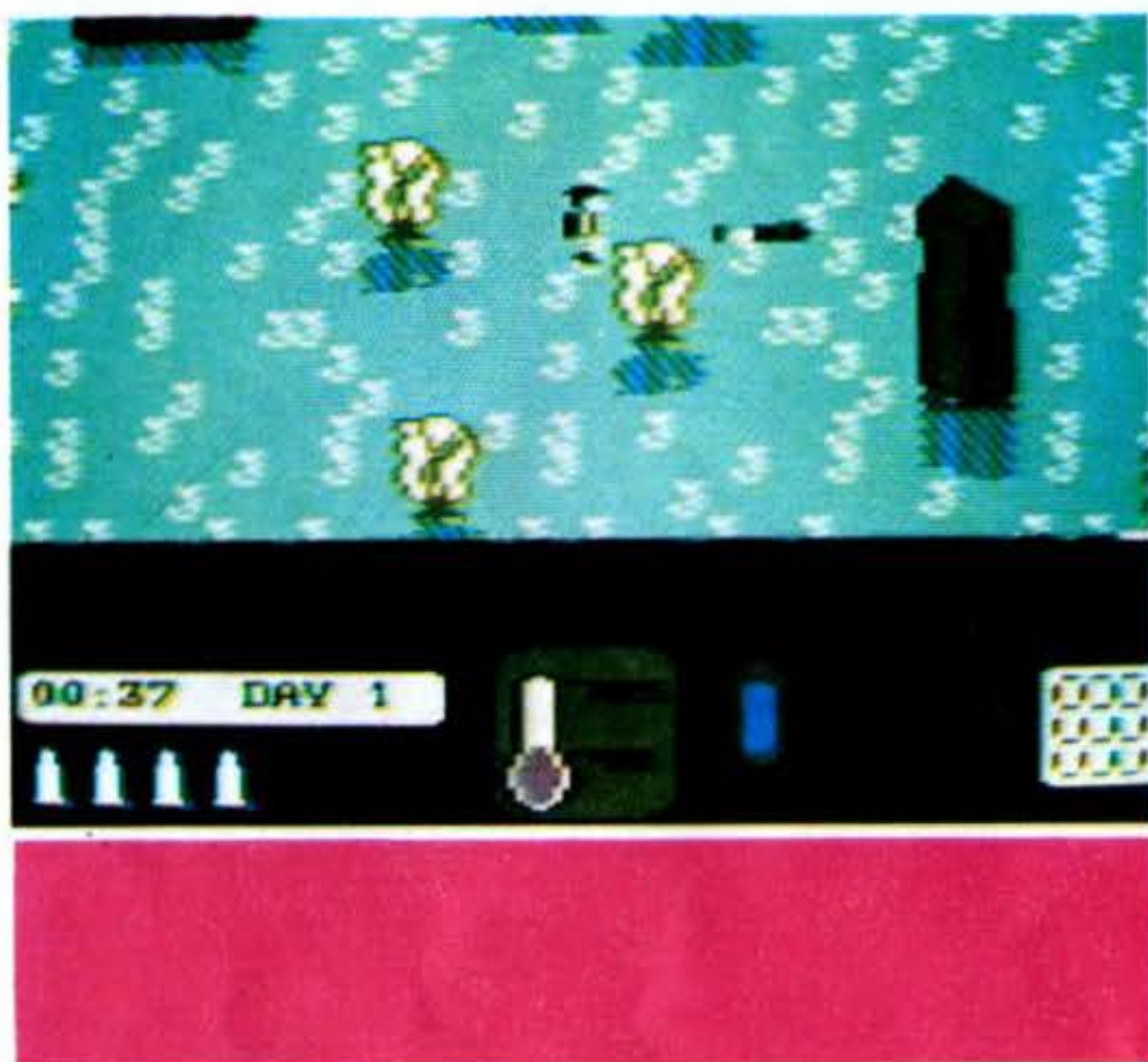
Il vecchio forse pensò che voi eravate la persona giusta per riuscire nell'impresa che lui aveva fallito di pochissimo e così entrò nei dettagli. Parlò di una terra ostile e sperduta nell'Africa Centrale e accennò alle innumerevoli difficoltà trovate nel risolvere l'intrigo per giungere alla scoper-

ta della parola chiave.
Il suo racconto proseguì parlandovi delle prime inutili ricerche nell'arsura della savana.
Dopo circa un anno riuscì finalmente ad imparare il primitivo linguaggio di quei popoli e così venne alla conoscenza dell'esistenza di ALMAZZ, il mitico diamante circondato da una affascinante leggenda.
Le sue estenuanti ricerhe per lungo e largo riuscirono ad avvicinarlo a quel favoloso gioiello e perfino a trovarlo, ma rimase accecato dalla tremenda luce di Almazz.
A questo punto l'anziano interruppe il racconto e vi fissò con i suoi occhi di ghiaccio e vi donò la preziosa mappa che aveva gelosamente custodito in quegli anni.
Quindi salutandovi vi disse che nel caso trovaste la terra di Almazz non dovevate scordarvi di leggere le pagine del suo diario scritto durante il viaggio. Mentre lasciava la stanza zoppicando infine blaterò qualcosa riguardo ad una tavola segreta divisa in 9 pezzi.

IL GIOCO

Il gioco inizia proprio ai confini di una savana molto ampia visto che ha una estensione di ben 1700 schermi!!!!.
Un ponte rotto vi impedisce di fare ritorno nella parte moderna e civile dell'Africa e il ricordo dei consigli e del racconto di quel vecchio, vi danno forza per affrontare il viaggio.
Iniziate l'avventura con un po' d'acqua ed un termometro che vi informa costantemente sulla vostra condizione fisica.
Sopravvivere nel deserto non è cosa semplice ed ogni sforzo richiede un adeguato quantitativo di acqua. Fortunatamente, sparse per tutto il territorio esistono delle fontane che vi riempiono la tanica quando siete a corto del prezioso liquido. Durante tutto il viaggio un orologio vi tiene informati sulle ore e i giorni trascorsi. L'arsura non è l'unica difficoltà da affrontare nel viaggio. Il territorio è popolato da numerosi leoni e da una popolazione di indigeni per niente pacifici. Per questo motivo siete armati di una pistola con soli 6 proiettili (altri possono essere recuperati in capanne particolari).

I COMANDI

Almazz deve essere giocato utilizzando il joystick che deve essere collegato nella porta numero 2.
La leva comanda la direzione del cammino del vostro esploratore nella savana. Mantenendo la leva del joystick al centro il cammino sarà ad andatura lenta nella direzione in cui è rivolto. Muovendo la leva del joystick nella stessa direzione dell'esploratore aumenterete la velocità.
Ogni volta che premete il pulsante, sparate un proiettile nella direzione di

marcia.
Anche la tastiera ha la sua funzione: ogni volta che premete la barra spaziatrice fate bere al protagonista l'acqua contenuta nella brocca.

CONSIGLI

L'unico consiglio veramente utile in questa avventura è quello di imparare a sopravviere nella savana perché dovrete percorrere parecchi chilometri e sopravvivere per parecchi giorni se volete arrivare alla scoperta del mitico gioiello.
Dovete quindi imparare ad evitare le insidie dei leoni e dei cattivissimi abitanti pronti ad infilzarvi con le loro lance.
Avete a disposizione solo 6 proiettili per volta e questo vi invita ad un loro uso ponderato. Altri proiettili potete recuperarli entrndo nelle capanne con le porte. In questo modo sarete al sicuro da ogni pericolo, il tempo trascorrerà più velocemente ed ogni minuto guadagnerete un proiettile. Non perdete mai d'occhio la temperatura perché quando raggiungerà il massimo sarà la vostra fine. Calmate l'arsura premendo la barra spaziatrice e somministrando l'acqua al vostro esploratore.
Molte volte quando siete pressati da leoni o nemici potete tentare di frenarne l'inseguimento utilizzando i vari ostacoli sparsi sul percorso. Anche il passaggio sul ponte vi può esere utile per far cadere i nemici in acqua eliminandoli così senza sprecare un colpo.
Non dimenticatevi mai il percorso e dove sono poste le varie fontane e capanne perché in momenti difficili vi sarà utile riuscire a raggiungerne una.
Correndo si consumerà maggior energia e avrete di conseguenza anche un maggior bisogno di acqua.
Per concludere sparsi nella savana ci sono parecchi indovinelli. Vi possono essere di valido aiuto per trovare la strada giusta verso il diamante ALMAZZ, ma ve lo diciamo subito, sono francamente difficilissimi da risolvere. Non è neppure tanto facile trovarli, del resto, ma questa volta come al solito, saremo crudeli: non vi diremo nulla. I consigli, perfidamente, al prossimo numero.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Introdotta la cassetta nel registratore e con il nastro riavvolto all'inizio premete contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP sul vostro computer.
Quando appare la scritta sullo schermo: "Press play on tape" premete il tasto play sul registratore. Il programma verrà caricato automaticamente ed in modo veloce.

Guida all'input C64

Nei nostri programmi i caratteri grafici vengono stampati secondo questa tabella:

{HOME} - HOME
{CLR} - PULIZIA SCHERMO
{CUR.SU} - CURSORE IN ALTO
{CUR.GIU} - CURSORE IN BASSO
{CUR.DES} - CURSORE A DESTRA
{CUR.SIN} - CURSORE A SINISTRA
{SPC} - SPAZIO
{RVS ON} - REVERSE ON
{RVS OFF} - REVERSE OFF
{INST} - INSERT
{F1} - TASTO F1
{F2} - TASTO F2
{F3} - TASTO F3
{F4} - TASTO F4
{F5} - TASTO F5
{F6} - TASTO F6
{F7} - TASTO F7
{F8} - TASTO F8
{BLACK} - COL. NERO (CTRL+1)
{WHITE} - COL. BIANCO (CTRL+2)
{RED} - COL. ROSSO (CTRL+3)
{CYAN} - COL. CIANO (CTRL+4)
{PURPLE} - COL. PORPORA (CTRL+5)
{GREEN} - COL. VERDE (CTRL+6)
{BLUE} - COL. BLU (CTRL+7)
{YELLOW} - COL. GIALLO (CTRL+8)
{ORANGE} - COL. ARANCIO (CBM+1)
{BROWN} - COL. MARRONE (CBM+2)
{LT.RED} - COL. ROSSO CHIARO (CBM+3)
{GRAY1} - COL. GRIGIO 1 (CBM+4)
{GRAY2} - COL. GRIGIO (CBM+5)
{LT.GREEN} - COL. VERDE CHIARO (CBM+6)
{LT. BLUE} - COL. BLU CHIARO (CBM+7)
{GRAY3} - COL. GRIGIO 3 (CBM+8)

I caratteri grafici, ottenuti con la pressione dei tasti "Shift" e "CBM", sono codificati in modo da indicare il tasto da premere assieme a "Shift" o "CBM". Es. il cuoricino è codificato con {SH S}. Un numero dentro le parentesi indica le volte che il tasto va premuto.

Cylon Zap

```
100 POKE52,48:POKE56,48:CLR
125 DATA28,149,100,25,30,100,33,135,100,
    37,162,50,50,60,50
130 DATA42,62,100,37,162,50,50,60,50,42,
    62,100,33,135,100
140 DATA28,49,100,25,30,100
145 FORX=1TO36:READRT:NEXT
150 PRINT"{CLR}":POKE53281,0:POKE53280,0
    :PRINTCHR$(14)
160 GOSUB590
170 PRINT"{3 CUR.GIU}{10 SPC}{RVS ON}{SH
     C}{SH A}{SH R}{SH I}{SH C}{SH A}{SH
     M}{SH E}{SH N}{SH T}{SH O} {SH SPC}
    {SH C}{SH A}{SH R}{SH A}{2 SH T}{SH
     E}{SH R}{SH I}"
180 POKE56334,(PEEK(56334)AND254):POKE1,
    PEEK(1)AND251
190 FORA=0TO2047:POKE(A+12288),PEEK(A+53
    248):NEXT
200 FORA=12552TO12672
210 READD
220 IFD<>-1THENPOKEA,D:NEXT
230 FORA=12288TO14335:READD:IFD<>-1THENP
    OKEA,PEEK(A):NEXT
240 FORA=12504TO12527:READD:POKEA,D:NEXT
250 POKE1,55
260 POKE56334,PEEK(56334)OR1
270 GOSUB750:PRINT"{CUR.SU}{9 SPC}{SH I}
    {SH S}{SH T}{SH R}{SH U}{SH Z}{SH I}
    {SH O}{SH N}{SH I}{RVS OFF} {RVS ON}
    {SH S}{RVS OFF} O {RVS ON}{SH N}{RVS
     OFF}{11 SPC}"
280 GETA$:IFA$=""THENPOKE56076,INT(RND(1
    )*7+1):POKE56080,INT(RND(1)*7+1):GOT
    O280
290 IFA$="S"THENPOKE53272,(PEEK(53272)AN
    D240)+12:GOSUB380
300 GOTO1000
310 DATA24,24,60,126,24,24,126,255,1,19,
    51,255,255,51,19,1,128,200,204,255,2
    55
315 DATA204,200
320 DATA128,255,126,24,24,126,60,24,24,2
    4,24,60,24,60,126,219,195,3,7,44,254
325 DATA254,44,7,3,192,224,52,127,127,52
    ,224,192,195,219,126,60,24,60,24,24
330 DATA16,8,16,8,16,8,16,8,145,74,44,11
    3,142,52,82,137,0,0,0,170,85,0,0,0,-
    1
350 DATA0,0,0,119,68,116,20,119,0,0,0,11
    9,85,87,86,117,0,0,0,112,64,96,64,11
    2
```

Una stazione spaziale al centro dello schermo, che voi dovete difendere a qualunque costo, è continuamente attaccata dai caccia di Cylon. Dovete abbatterli prima che si buttino (tipo kamikaze) sulla stazione spaziale.

Per difendervi dai Cyloni, avete due armi a disposizione. La prima è rappresentata dal joystick, che può essere spostato su, giù, a destra ed a sinistra per azionare i laser in cia-

CYLON ZAP

```
360 DATA0,0,0,206,170,206,170,202,0,0,0,
    238,136,236,40,238,0,0,0,224,128,224
365 DATA32,224,-1,0,0,0
370 DATA206,170,202,170,206,0,0,0,139,21
    8,171,138,139,0,0,0,56,160,56,136,56
380 PRINT"{CLR}{RED}BENVENUTI A CYLON ZA
    P"
390 PRINT"AVETE UNA BASE CHIAMATA ALPHA"
    :PRINT
400 PRINT"{CYAN}LA VOSTRA MISSIONE CONSI
    STE NEL PROTEG- GERE UN{2 SPC}REATTO
    RE NUCLEARE";
410 PRINT" DALLE {PURPLE}ASTRO- NAVI KAM
    IKAZE"
420 PRINT"{CUR.GIU}{GREEN}AVETE A DISPOS
    IZIONE 4 LASER CONTROLLATIDAL JOYSTI
    CK"
430 PRINT"{BLUE}AVETE ANCHE BOMBE F INNE
    SCATE DAL PUL-{2 SPC}SANTE DI SPARO"
440 PRINT"{CUR.GIU}{YELLOW}DOVETE SOLO P
    UNTARE IL CANNONE E IL LA- SER SPARA
     AUTOMATICAMENTE"
450 GOSUB500
460 PRINT"{CLR}{PURPLE}{CUR.GIU}LE ASTRO
    NAVI VOLERANNO TANTO PIU RAPIDA-"
465 PRINT"{CUR.SU}MENTE QUANTE PIU NE DI
    STRUGGERETE"
470 PRINT"{CUR.GIU}{YELLOW}BASI E BOMBE
    EXTRA PER CHI RAGGIUNGE 60 PUNTI"
480 PRINT"{BLUE}{CUR.GIU}{7 SPC}{RVS ON}
    BUONA FORTUNA{RVS OFF}":GOSUB500:RET
    URN
490 GOTO65535
500 A$="{RVS ON}"
510 FORL=1TO1000
520 PRINT"{HOME}"
530 PRINTTAB(2)A$;"{CYAN}{20 CUR.GIU}PRE
    MI RETURN PER CONTINUARE"
540 GETR$:IFR$=CHR$(13)THENRETURN
550 FORI=1TO333:NEXT
560 IFA$="{RVS ON}"THENA$="{RVS OFF}":GO
    TO580
570 IFA$="{RVS OFF}"THENA$="{RVS ON}":GO
    TO580
580 NEXTL
590 A$="{RED}*** *{3 SPC}* *{4 SPC}***{2
     SPC}*{2 SPC}*":X=LEN(A$):Z$="{CUR.G
    IU}":GOSUB710
600 A$="*{4 SPC}* *{2 SPC}*{4 SPC}* *{2
    SPC}** *":X=LEN(A$):Z$="{2 CUR.GIU}"
    :GOSUB710
610 A$="*{5 SPC}*{3 SPC}*{4 SPC}* *{2 SP
    C}* **":X=LEN(A$):Z$="{3 CUR.GIU}":G
    OSUB710
611 A$="*{5 SPC}*{3 SPC}*{4 SPC}* *{2 SP
    C}*{2 SPC}*":X=LEN(A$):Z$="{4 CUR.GI
    U}":GOSUB710
```

scuna di queste quattro direzioni. La seconda è costituita dal pulsante di sparo del joystick, che innesca una bomba "F" (l'iniziale sta per "furba"), che libera immedia-

```
620 A$="***{3 SPC}*{3 SPC}***{2 SPC}***{
    2 SPC}*{2 SPC}*":X=LEN(A$):Z$="{5 CU
    R.GIU}":GOSUB710
630 A$="{YELLOW}{3 SPC}***{2 SPC}***{2 S
    PC}***{2 SPC}* *{2 SPC}":X=LEN(A$):Z
    $="{8 CUR.GIU}":GOSUB710
640 A$="{5 SPC}*{2 SPC}* *{2 SPC}* *{2 S
    PC}* *{3 SPC}":X=LEN(A$):Z$="{9 CUR.
    GIU}":GOSUB710
650 A$="{4 SPC}*{3 SPC}***{2 SPC}***{2 S
    PC}* *{3 SPC}":X=LEN(A$):Z$="{10 CUR
    .GIU}":GOSUB710
660 A$="{3 SPC}*{4 SPC}* *{2 SPC}*{10 SP
    C}":X=LEN(A$):Z$="{11 CUR.GIU}":GOSU
    B710
670 A$="{3 SPC}***{2 SPC}* *{2 SPC}*{4 S
    PC}* *{3 SPC}":X=LEN(A$):Z$="{12 CUR
    .GIU}":GOSUB710
680 PRINT:PRINT
700 GOTO170
710 S=54272
711 POKE54296,15:POKE54277,18:POKE54278,
    240
712 POKE54276,33
720 FORI=1TOLEN(A$):POKE54273,I+40
721 PRINT"{HOME}{CUR.GIU}{8 CUR.DES}"Z$;
    SPC(X)LEFT$(A$,I):POKE54272,(I*2)+18
    0
730 X=X-1:NEXT:FORG=15TOOSTEP-1:POKE5429
    6,G:NEXT:POKES+4,16
735 FORE=STOS+28:POKEE,0:NEXT:RETURN
750 FORA=49152TO49453
760 READD
770 POKEA,D
780 NEXT
790 RETURN
800 DATA169,12,141,33,208,169,147,32,210
    ,255,162,8,160,16,32,240,255,169,18,
    32
810 DATA210,255,169
820 DATA169,32,210,255,169,127,32,210,25
    5,169,146,32,210,255,169,32,32,210
825 DATA255,169,18,32
830 DATA210,255,169,169,32,210,255,169,1
    27,32,210,255,24,162,9,160,15,32
835 DATA240,255,169,169
840 DATA32,210,255,169,160,162,5,32,210,
    255,202,224,0,208,248,169,127
845 DATA32,210,255,24
850 DATA162,10,160,15,32,240,255,169,146
    ,32,210,255,169,127,32,210,255
855 DATA169,18,32,210,255
860 DATA169,160,162,5,32,210,255,202,224
    ,0,208,248,169,146,32,210,255
865 DATA169,169,32,210,255
870 DATA24,162,11,160,15,32,240,255,169,
    32,32,210,255,169,18,32,210
```

CYLON ZAP

tamente lo schermo da ogni attaccante. Le bombe "F" devono essere usate con parsimonia, poiché ce ne sono solo tre disponibili all'inizio del gioco.

CYLON ZAP

```
875  DATA255,169,160,162,5,32
880  DATA210,255,202,224,0,208,248,169,14
     6,32,210,255,169,32,32,210,255,24
885  DATA24,162,11,160,7
890  DATA32,240,255,169,18,32,210,255,24,
     162,12,160,15,32,240,255,169,169
895  DATA32,210,255,169
900  DATA160,162,5,32,210,255,202,224,0,2
     08,248,169,127,32,210,255,24
905  DATA162,13,160,15,32,240
910  DATA255,169,146,32,210,255,169,127,3
     2,210,255,169,18,32,210,255
915  DATA169,160,162,5,32,210
920  DATA255,202,224,0,208,248,169,146,32
     ,210,255,169,169,32,210,255,24
925  DATA169,146,32,210
930  DATA255,24,162,14,160,16,32,240,255,
     169,127,32,210,255,169,169,32
935  DATA210,255,169,32,32
940  DATA210,255,169,127,32,210,255,169,1
     69,32,210,255,24,96
1000  RESTORE:CLR
1060  DEFFNA(A)=INT(RND(1)*X+A):TT=1482
1070  POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12
1080  N1=1042:N2=1922:N3=1464:N4=1502:V1=
      36876
1090  CS=53281:C=54272:W1=30:W2=20:W3=10:
      W4=5:W5=1
1100  A1$="D..":A2$="U..":A3$="D..":A4$="
      C..":A5$="O.."
1110  POKECS,1:PRINT"{CLR}":GOTO2190
1120  BASE=3:S1=1:S2=1:S3=1:S4=1:BOM=3:SC
      =0
1130  POKECS,12:X=15:Y=1:I=40
1140  PRINT"{CLR}{WHITE}":POKECS,8
1150  GOSUB1450
1160  PRINT"{HOME}{WHITE}PUNTI"SC:PRINT"{
      HOME}{CUR.GIU}BASI"BA:PRINT"{WHITE}
      BOMBE"BO
1170  JO=15-(PEEK(56321)AND15)
1180  G=42:FB=(PEEK(56321)AND16)
1190  POKETT,102
1200  POKETT+C,INT(RND(1)*7+1)
1210  IFJO=1THEN1510
1220  IFJO=2THEN1570
1230  IFJO=4THEN1630
1240  IFJO=8THEN1690
1250  IFFB=0ANDBOM>0THEN2590
1260  A1=FNA(1)
1270  A2=FNA(2)
1280  A3=FNA(3)
1290  A4=FNA(4)
1300  IFA1=1ANDS1<>0THENS1=0:GOSUB2680
1310  IFA2=2ANDS2<>0THENS2=0:GOSUB2680
1320  IFA3=3ANDS3<>0THENS3=0:GOSUB2680
1330  IFA4=4ANDS4<>0THENS4=0:GOSUB2680
1340  IFS1=0ANDPEEK(N1+40)<>102THENN1=N1+
```

Il punteggio ed il numero di bombe rimanenti vengono costantemente aggiornati nell'angolo in alto a sinistra dello scher-

```
     I:POKEN1+C,4:POKEN1,40:POKEN1-I,32
1350 IFPEEK(N1+40)=102THENGOSUB2050
1360 IFS2=0ANDPEEK(N2-40)<>102THENN2=N2-
     I:POKEN2+C,3:POKEN2,37:POKEN2+I,32
1370 IFPEEK(N2-40)=102THENGOSUB2050
1380 IFS3=0ANDPEEK(N3+1)<>102THENN3=N3+Y
     :POKEN3+C,5:POKEN3,39:POKEN3-Y,32
1390 IFPEEK(N3+1)=102THENGOSUB2050
1400 IFS4=0ANDPEEK(N4-1)<>102THENN4=N4-Y
     :POKEN4+C,6:POKEN4,38:POKEN4+Y,32
1410 IFPEEK(N4-1)=102THENGOSUB2050
1420 IFBASE=0THENGOTO2130
1430 IFSC>50THENX=4
1440 GOTO1160
1450 PRINT"{RED}":SYS49152:POKECS,11
1460 POKE1362+C,1:POKE1362,33:POKE1602+C
     ,1:POKE1602,36:POKE1479+C,1:POKE147
     9,34
1470 POKE1485+C,1:POKE1485,35
1480 POKETT-1,102:POKETT+1,102:POKETT-40
     ,102:POKETT+40,102
1490 POKETT-1+C,1:POKETT+1+C,1:POKETT-40
     +C,1:POKETT+40+C,1
1500 RETURN
1510 POKE54296,15:POKE54273,33:POKE54272
     ,133:POKE54277,50:POKE54278,120
1520 POKE54276,129
1530 FORF=1362TO1042STEP-40
1540 IFPEEK(F-40)<>40THENPOKEF+C,1:POKEF
     ,41:FORT=1TO5:NEXT:POKEF,32:NEXT
1550 IFPEEK(F-40)=40THENPOKEN1+C,2:POKEN
     1,42:GOSUB1830:POKEN1,32:N1=1042:S1
     =1
1560 POKE54296,0:POKE1362,33:GOTO1260
1570 POKE54296,15:POKE54273,33:POKE54272
     ,133:POKE54277,50:POKE54278,120
1580 POKE54276,129
1590 FORF=1602TO1944STEP40
1600 IFPEEK(F+40)<>37THENPOKEF+C,1:POKEF
     ,41:FORT=1TO5:NEXT:POKEF,32:NEXT
1610 IFPEEK(F+40)=37THENPOKEN2+C,2:POKEN
     2,42:GOSUB1830:POKEN2,32:N2=1922:S2
     =-39
1620 POKE54296,0:POKE1602,36:GOTO1260
1630 POKE54296,15:POKE54273,33:POKE54272
     ,133:POKE54277,50:POKE54278,120
1640 POKE54276,129
1650 FORF=1479TO1464STEP-1
1660 IFPEEK(F-1)<>39THENPOKEF+C,1:POKEF,
     43:FORT=1TO5:NEXT:POKEF,32:NEXT
1670 IFPEEK(F-1)=39THENPOKEN3+C,2:POKEN3
     ,42:GOSUB1830:POKEN3,32:N3=1464:S3=
     1
1680 POKE54296,0:POKE1479,34:GOTO1260
1690 POKE54296,15:POKE54273,33:POKE54272
     ,133:POKE54277,50:POKE54278,120
1700 POKE54276,129
```

CYLON ZAP

mo. Quando il punteggio raggiunto è 30, gli assalitori sui fianchi iniziano ad aumentare la loro velocità. Quando è 50, an-

CYLON ZAP

```
1710 FORF=1485TO1502
1720 IFPEEK(F+1)<>38THENPOKEF+C,1:POKEF,
     43:FORT=1TO5:NEXT:POKEF,32:NEXT
1730 IFPEEK(F+1)=38THENPOKEN4+C,2:POKEN4
     ,42:GOSUB1830:POKEN4,32:N4=1502:S4=
     1
1740 POKE54296,0:POKE1485,35:GOTO1260
1745 FORSO=54272TO54272+28:POKESO,0:NEXT
1750 POKE54296,15:POKE54277,53:POKE54278
     ,69:POKE54276,33
1770 RESTORE:FORGB=1TO12:READHA,LA,DU:PO
     KE54273,HA:POKE54272,LA
1780 FORT=1TODU:NEXTT
1790 NEXTGB:FORSO=54272TO54272+28:POKESO
     ,0:NEXT
1800 RETURN
1810 DATA217,200,213,200,223,200,227,100
     ,234,100,230,200
1820 DATA227,100,234,100,230,200,223,200
     ,227,200,217,200,213,300,-1
1830 POKE54296,15:POKE54277,53:POKE54278
     ,67:POKE54276,129
1840 POKE54272,200:POKE54273,33
1850 FORL=15TO0STEP-1
1860 POKE54296,L
1870 NEXT:POKE54276,0
1880 SC=SC+1
1890 IFSC=30THENX=INT(X/2):Y=2
1900 IFSC=50THENX=4:I=80:BOM=BOM+1
1910 IFSC=60ORSC=110ORSC=150THENGOTO1930
1920 RETURN
1930 PRINT"{CLR}{10 CUR.GIU}{10 SPC}BONU
     S";
1940 PRINT" BASI - BOMBE":L=0
1950 POKE54296,15:POKE54277,50:POKE54278
     ,167:POKE54276,17
1960 FORT=1TO10
1970 POKE54272,230:POKE54273,33
1980 NEXT
1990 FORT=1TO10
2000 POKE54272,180:POKE54273,28
2010 NEXT
2020 IFL<6THENL=L+1:GOTO1950
2030 FORD=54272TO54272+28:POKED,0:NEXT
2040 BOM=BOM+1:BA=BA+1:SC=SC+5:PRINT"{CL
     R}":GOSUB1450:GOTO1890
2050 POKE54296,14:Q1=1482:Q2=1484:Q3=152
     2:Q4=1524:K=0:Q5=Q1-41:Q6=Q3+41:Q7=
     Q1+39
2060 Q8=1526:POKE54277,44:POKE54278,56:P
     OKE54276,129
2070 POKE54272,200:POKE54273,34:KK=8
2080 FORZ=15TO0STEP-2
2090 POKE54296,Z:GOSUB2260:NEXT:POKECS,8
     :POKE54276,0
2100 N1=1042:S1=1:N2=1922:S2=1:N3=1464:S
```

che gli attaccanti dall'alto e dal basso aumentano la loro velocità. Se il vostro punteggi osupera i 60 punti, vi aggiudicate delle bombe "F" extra.
Se il vostro punteggio finale è un nuovo record da quando il programma è

```
      3=1:N4=1502:S4=1:PRINT"{CLR}"
2110 BASE=BASE-1:IFBASE<>0THENGOSUB1450
2120 RETURN
2130 PRINT"{CLR}"
2140 IFSC>=W1THENA5$=A4$:A4$=A3$:A3$=A2$
2150 IFSC>=W1THENA2$=A1$:W5=W4:W4=W3:W3=
     W2:W2=W1:W1=SC:GOTO2730
2160 IFSC>=W3ANDSC<W2THENA5$=A4$:A4$=A3$
     :W5=W4:W4=W3:W3=SC:GOTO2750
2170 IFSC>=W4ANDSC<W3THENA5$=A4$:W5=W4:W
     4=SC:GOTO2760
2180 IFSC>=W5ANDSC<W4THENW5=SC:GOTO2770
2190 GOSUB2510:PRINT"{HOME}{BLACK}{21 CU
     R.GIU}{12 SPC}PER GIOCARE PREMI {RV
     S ON}{BLACK}S"
2200 GETZ$:IFZ$=""THENFORCC=55321TO55324
     :POKECC,INT(RND(1)*7+1):NEXT
2210 POKE55165,INT(RND(1)*7+1)
2220 IFZ$=""THEN2200
2230 IFZ$="S"THEN1120
2240 IFZ$="N"THENPRINT"{CLR}{BLUE}":POKE
     CS,27:END
2250 GOTO2190
2260 K=K+1:M=41:N=40:O=39:R=INT(RND(1)*7
     +1)
2270 IFK>3ANDK<11OTHENPOKECS,KK:KK=KK+31
2280 POKEQ1,G:POKEQ2,G:POKEQ3,G:POKEQ4,G
     :POKEQ5,G:POKEQ6,G:POKEQ7,G:POKEQ8,
     G
2290 POKEQ1+C,R:POKEQ2+C,INT(RND(1)*7+1)
     :POKEQ3+C,R:POKEQ4+C,INT(RND(1)*7+1
     )
2300 POKEQ5+C,R:POKEQ6+C,INT(RND(1)*7+1)
     :POKEQ7+C,R:POKEQ8+C,INT(RND(1)*7+1
     )
2310 FORT=1TO10:NEXT
2320 IFK>3THENG=46:PRINT"{CLR}"
2330 IFK<8THENQ1=Q1-O:Q2=Q2-M:Q3=Q3+O:Q4
     =Q4+M:Q5=Q5-N:Q6=Q6+N:Q7=Q7-1:Q8=Q8
     +1
2340 RETURN
2350 PRINT"{CLR}":RETURN
2360 PRINT"{3 CUR.GIU}":CH=1160:E=1
2370 JO=15-(PEEK(56321)AND15)
2380 FB=PEEK(56321)AND16
2390 IFJO=8THENE=E+1
2400 IFJO=4THENE=E-1
2410 IFE=0THENE=26
2420 IFE=27THENE=1
2430 POKECH,E:POKECH+C,7
2440 FORT=1TO100:NEXT
2450 POKECH+C,1
2460 IFFB=0ANDCH=1160THENN1$=CHR$(E+64):
     CH=CH+1:E=1:GOTO2370
2470 IFFB=0ANDCH=1161THENN2$=CHR$(E+64):
     CH=CH+1:E=1:GOTO2370
2480 IFFB=0ANDCH=1162THENN3$=CHR$(E+64):
```

CYLON ZAP

stato inizialmente caricato, potete inserire le vostre iniziali tramite il joystick. Muovendolo a destra e a sinistra, potrete spostarvi attraverso le lettere dell'alfabeto, in avanti ed indietro. Quando trovate la lettera giu-

CYLON ZAP

```
     CH=CH+1:E=32:GOTO2370
2490 IFCH=1163THENN5$=N1$+N2$+N3$:RETURN
2500 GOTO2370
2510 POKE53281,1
2520 PRINT"{CLR}{2 SPC}{BLACK}{10 SPC}ER
     OI DI CYLON ZAP":PRINT:PRINT"{RED}{
     12 SPC}5 MIGLIORI PUNTEGGI{RVS OFF}
     "
2530 PRINT"{HOME}{CUR.GIU}{BLACK}{4 CUR.
     GIU}{14 SPC}"A1$"..."W1
2540 PRINT"{BLUE}{2 CUR.GIU}{14 SPC}"A2$
     "..."W2
2550 PRINT"{GREEN}{2 CUR.GIU}{14 SPC}"A3
     $"..."W3
2560 PRINT"{PURPLE}{2 CUR.GIU}{14 SPC}"A
     4$"..."W4
2570 PRINT"{RED}{2 CUR.GIU}{14 SPC}"A5$"
     ..."W5
2580 RETURN
2590 POKE54296,15:POKE54277,43:POKE54278
     ,73:POKE54276,129
2600 FORCO=127TO8STEP-17
2610 POKECS,CO
2620 FORT=1TO100:NEXT:NEXTCO:POKECS,11
2630 IFS1=0THENSC=SC+1:GOSUB1890:POKEN1,
     32:N1=1042:S1=1
2640 IFS2=0THENSC=SC+1:GOSUB1890:POKEN2,
     32:N2=1922:S2=1
2650 IFS3=0THENSC=SC+1:GOSUB1890:POKEN3,
     32:N3=1464:S3=1
2660 IFS4=0THENSC=SC+1:GOSUB1890:POKEN4,
     32:N4=1502:S4=1
2670 FORSO=54272TO54272+28:POKESO,0:NEXT
     :BOM=BOM-1:GOTO1260
2680 S=54272:FORE=STOS+28:POKEE,0:NEXT
2690 POKE54296,15:POKE54277,51:POKE54278
     ,84
2700 POKE54276,17:FORJ=1TO40STEP4:POKE54
     273,J:POKE54272,255-J-25:NEXT
2710 FORT=1TO100:NEXT:POKE54276,32:FORT=
     1TO50:NEXT
2720 FORE=STOS+28:POKEE,0:NEXT:RETURN
2730 PRINT"{HOME}INSERIRE INIZIALI NUMER
     O 1":GOSUB1745:GOSUB2360:A1$=N5$:GO
     TO2190
2740 PRINT"{HOME}INSERIRE INIZIALI NUMER
     O 2":GOSUB1745:GOSUB2360:A2$=N5$:GO
     TO2190
2750 PRINT"{HOME}INSERIRE INIZIALI NUMER
     O 3":GOSUB1745:GOSUB2360:A3$=N5$:GO
     TO2190
2760 PRINT"{HOME}INSERIRE INIZIALI NUMER
     O 4":GOSUB1745:GOSUB2360:A4$=N5$:GO
     TO2190
2770 PRINT"{HOME}INSERIRE INIZIALI NUMER
     O 5":GOSUB1745:GOSUB2360:A5$=N5$:GO
     TO2190
```

sta, potete selezionarla con il pulsante di sparo. Fate attenzione a non tenere premuto troppo a lungo il pulsante di sparo quando selezionate le vostre iniziali, altrimenti potreste scegliere inavvertitamente le lettere sbagliate.

Tratto da:
Super Commodore 3/84

Potholes

```
**********LISTATO DI: POTHOLES************

70 POKE 53280,1:POKE53281,1
80 PRINT"{CLR}{BLACK}ATTENDI UN ATTIMO M
   ENTRE SISTEMO{8 SPC}I CARATTERI..."
90 RESTORE:FOR I=0 TO 8: READ A:NEXT
91 POKE 56334,PEEK(56334)AND254
92 POKE1,PEEK(1)AND251
93 FOR I=0 TO 511:POKE12288+I,PEEK(53248
   +I):NEXT
94 POKE 1,55:POKE 56334,PEEK(56334)OR1
95 I=12505
96 READ A:IF A<>256 THEN POKE I,A:I=I+1:
   GOTO96
99 POKE 53272,28
110 GOSUB 20000:GOTO 1010
300 GETD$:P=PEEK(203):IF P=64 THEN HA=4:
    RETURN
310 IF P=30 THEN P=0:GOTO 360
320 IF P=36 THEN P=1:GOTO 360
330 IF P=29 THEN P=2:GOTO 360
340 IF P=37 THEN P=3:GOTO 360
350 RETURN
360 IF PEEK(A+M(P))=33 THEN RETURN
370 HA=P:RETURN
400 IF HB<>4 THEN B1=B+M(HB)
402 IF CN>0 THEN RETURN
403 IF CN=0 THEN HB=4:RETURN
405 HY=INT((B-VR+1)/40)-INT((A-VR+1)/40)
410 HX=B-A-HY*40:CN=3
420 IF ABS(HX)>ABS(HY) THEN 450
430 IF HY>=0 THEN HB=0:RETURN
440 HB=1:RETURN
450 IF HX>0 THEN HB=2:RETURN
460 HB=3:RETURN
500 IF HA=4 THEN RETURN
510 A1=A+M(HA):D=PEEK(A1)
520 IF D=32 THEN RETURN
530 IF D=31 THEN 560
540 IF D=33 THEN HA=4:RETURN
550 OV=1:RETURN
560 S=S+TE:PO=PO-1
570 POKE 214,3:S$=STR$(S):SL=LEN(S$):PRI
    NT SPC(22-SL)MID$(S$,2,SL-1)
580 RETURN
600 IF HB=4 THEN RETURN
610 B1=B+M(HB):D=PEEK(B1)
620 IF D=32 OR D=31 THEN RETURN
630 OV=1:RETURN
1000 GOTO 6000
1010 GOSUB 10000
1020 GOSUB 1100:GOSUB 1200
1040 IF OV=1 THEN 1700
```

La base di partenza è una città percorsa da vie poste in modo simmetrico l'una rispetto l'altra.

Le vie sono disseminate di buche, e due macchine, ognuna di un colore diverso, sono parcheggiate ai due lati opposti dello schema. Il giocatore, un cittadino dotato di senso civico, deve cercare di riempire le buche guidando con destrezza attraverso le vie. Per ogni buca riempita sono attribuiti cinque punti. Il pun-

POTHOLES

```
1050 IF PO=0 THEN 1500
1060 GOTO 1020
1100 IF HA<>4 THEN POKE A,32:A=A1:POKE A
     ,CH(HA):POKE A+CR,2
1110 GOSUB 300:GOSUB 500
1120 RETURN
1200 IFHB<>4THENPOKEB,UN:POKE B+CR,7:B=B
     1:UN=PEEK(B):POKE B,CH(HB):POKE B+C
     R,14
1210 CN=CN-1
1220 GOSUB 400:GOSUB 600
1230 RETURN
1500 GOSUB 1100:POKE 214,15:PRINT""SPC(1
     6)"BONUS"
1510 BO=TE*20:S=S+BO:TE=TE+5
1520 PRINT SPC(16)BO
1530 GOSUB 3000:FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO
     1010
1700 GOSUB 1100
1710 POKE B,32:POKE A,42
1720 GOSUB 3200
1730 CA=CA-1:OV=0:IF CA=0 THEN 4000
1740 GOTO 1010
3000 FOR SL=0 TO 20
3010 FOR S1=0 TO 40:NEXT
3020 FOR S1=0 TO 20:NEXT:NEXT
3030 RETURN
3100 FOR SL=0 TO 30
3110 FOR S1=0 TO 10:NEXT
3120 FOR S1=0 TO 10:NEXT:NEXT
3130 RETURN
3200 FOR SL=15 TO 0 STEP-1
3220 FOR S1=0 TO 9:NEXT:POKE A+CR,4
3230 FOR S1=0 TO 9:NEXT:POKE A+CR,1:NEXT
3250 RETURN
4000 GOSUB 3100
4001 PRINT"{HOME}{CUR.GIU}"
4010 FOR S1=0 TO 18
4020 PRINT"{CUR.DES}{13 SPC}":NEXT
4030 POKE 214,6
4031 PRINT"{2 CUR.GIU}{CUR.DES}{GREEN}{2
      SPC}* FINE *{3 SPC}"
4040 IF S>HS THEN HS=S:PRINT"{2 CUR.GIU}
     {2 CUR.DES}{CYAN}RECORD..."
4050 PRINT"{3 CUR.GIU}{BLUE}{CUR.DES}GIO
     CHI ANCORA?"
4060 PRINT SPC(1)"{CUR.GIU}<S/N>"
4070 POKE 214,10:S$=STR$(HS):SL=LEN(S$)
4071 PRINT"{2 CUR.GIU}"SPC(22-SL)MID$(S$
     ,2,SL-1)
6000 GET D$:IF D$=""THEN 6000
6010 IF D$="S" THEN 6100
6020 IF D$="N" THEN PRINT"{CLR}{BLACK}":
     END
6030 IF D$="{CLR}" THEN RUN
6040 GOTO 6000
6100 CA=3:S=0:TE=5
6110 GOTO 1010
```

teggio parziale è continuamente aggiornato man mano che le buche vengono riempite. Nel frattempo l'altra macchina, quella del finanziario della viabilità, cerca di rimpiazzare le buche.
La macchina del giocatore è guidata utilizzando la tastiera, mentre la macchina del funzionario procede, automatica-

POTHOLES

```
10000 PRINT"{CLR}{RED} ** POTHOLES **"
10010 PRINT"{YELLOW}!!!!!!!!!!!!!!!!"
10020 FOR I=0 TO 5
10030 PRINT"!←←←←←←←←←←
      ←←←←!{13 SPC}"
10040 PRINT"!←!!←!!←!!←!!←!"
10050 PRINT"!←!!←!!←!!←!!←!":N
      EXT
10060 PRINT"!←←←←←←←←←←
      ←←←←!{13 SPC}"
10065 PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!"
10070 PRINT"{CUR.DES}←{BLUE}="TE;TAB(1
      0)"{GREEN}["CA;
10080 PRINT"{HOME}{BLUE}{3 CUR.GIU}"SPC(
      16)"PUNTEGGIO"
10090 S$=STR$(S):SL=LEN(S$):PRINT SPC(22
      -SL)MID$(S$,2,SL-1)
10100 PRINT"{4 CUR.GIU}"SPC(17)"MASSIMO"
10110 PRINT"{CUR.GIU}"SPC(16)"PUNTEGGIO"
10120 S$=STR$(HS):SL=LEN(S$):PRINT SPC(2
      2-SL)MID$(S$,2,SL-1)
10130 A=81+VR:B=813+VR:UN=31
10140 POKE A,28:POKE A+CR,2
10150 POKE B,27:POKE B+CR,14
10200 HA=4:HB=4:PO=150:CN=20
10210 PRINT"{HOME}{3 CUR.GIU}":RETURN
20000 DIM M(3),CH(3)
20010 VR=1024:CR=54272:CA=3:TE=5:OV=0
20020 RESTORE:FOR I=0 TO 3:READ M(I),CH(
      I):NEXT
20030 DATA -40,27,40,28,-1,29,1,30
20040 POKE 36878,10
20050 RETURN
30000 DATA 84,124,84,16,16,186,254,186
30010 DATA 186,254,186,16,16,84,124,84
30020 DATA 14,228,78,254,254,78,228,14
30030 DATA 112,39,114,127,127,114,39,112
30040 DATA 0,0,24,24,24,0,0,0
30050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
30060 DATA 170,85,170,85,170,85,170,85
30070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,256
```

mente pilotata dal computer. Col tasto M l'auto procede verso il basso; U, verso l'alto, K a destra, e H a sinistra. Buon divertimento, e occhio agli scontri tra le due auto, perché pongono fine al gioco!

Tratto da:
Paper Soft 12/84

Registratore di linguaggio macchina

Poche righe, ma utilissime per salvare comodamente qualsiasi programma scritto in linguaggio macchina.

Avete appena scritto l'ultima routine di movimento caratteri per il vostro meraviglioso video game, e, ovviamente, è completamente in codice macchina per ottenere la giusta velocità; ora volete salvarla per usi futuri, ma il comando SAVE funziona solo per programmi BASIC... Come fare? Questo programma è la soluzione.
Il "Registratore di linguaggio macchina" carica

```
***********LISTATO DI: REG LM***********


10 PRINT "{CLR}{9 CUR.GIU}{9 CUR.DES}{RV
   S ON}REGISTATORE DI L.M.{RVS ON}"
70 FOR I=7424 TO 7489
80 READ X
90 POKE I,X :NEXT I
95 FOR I=1 TO 3000:NEXT I
100 PRINT"{CLR}{10 CUR.GIU}{6 CUR.DES}"
110 PRINT "{RVS ON}N{RVS OFF}ASTRO O {RV
    S ON}D{RVS OFF}ISCO"
120 GET D$:IF D$="" THEN 120
130 IF D$="N" THEN PRINT"{CUR.SU}NASTRO
    SELEZIONATO":LF=1:DN=1:SA=2
140 IF D$="D" THEN PRINT"{CUR.SU}DISCO S
    ELEZIONATO":LF=15:DN=8:SA=15
150 IF D$<>"N" AND D$<>"D" THEN PRINT"{C
    UR.SU}":GOTO 120
160 POKE 7661,LF
170 POKE 7662,DN
180 POKE 7663,SA
200 INPUT"INDIRIZZO DI PARTENZA{4 SPC}";
    S
210 S1=INT(S/256)
220 S2=S-S1*256
230 POKE 251,S2
240 POKE 252,S1
245 A$=""
250 INPUT"INDIRIZZO FINALE{5 SPC}";A$
260 IF A$="" THEN 300
270 F=VAL(A$)
280 GOTO 320
300 INPUT "{CUR.SU}NUMERO DI BYTES DA SA
    LVARE ";N
310 F=S+N-1
320 F1=INT(F/256)
330 F2=F-F1*256
335 IF F<S THEN PRINT"{3 CUR.SU}":GOTO 2
    00
340 POKE 7659,F2
350 POKE 7660,F1
400 INPUT"NOME DEL FILE";N$
```

```
410 NL=LEN(N$)
420 IF NL<10 THEN 460
430 PRINT"TROPPO LUNGO"
440 GOTO 400
460 POKE 7648,NL
470 FOR I=1 TO NL
480 POKE 7648+I,ASC(MID$(N$,I,1))
490 NEXT I
500 IF D$="D" THEN PRINT "PREMI UN TASTO
     PER SALVARE"
505 IF D$="N" THEN PRINT"RIAVVOLGI IL NA
    STRO E PREMI UN TASTO"
510 GET A$
520 IF A$="" THEN 510
530 SYS 7472
560 END
1000 DATA 169,192,32,144,255,173,237,29,
     174,238,29,172,239,29,32,186,255,17
     3
1100 DATA 224,29,162,225,160,29,32,189,2
     55,96,234,234,234,234
1200 DATA 169,0,32,144,255,96,234,234,23
     4,234,234,234,234,234,234,234

1300 DATA 32,0,29,169,251,174,235,29,172
     ,236,29,32,216,255,32,32,29,0
```

REGISTRATORE DI LINGUAGGIO MACCHINA

automaticamente in memoria una piccola routine in codice macchina, la quale vi permette di salvare comodamente qualsiasi programma scritto totalmente in linguaggio macchina. Ovviamente dovrete fornigli alcune informazioni basilari: l'indirizzo di partenza del codice macchina e quello finale oppure il numero di bytes da trasferire sulla memoria di massa. Il nome del file che vi sarà richiesto non dovrà eccedere in lunghezza i dieci caratteri. Una volta salvato il codice macchina, potrete ricaricarlo con il comando LOAD "nome del file", 1, 1, per l'unità a cassette, o LOAD "nome del file", 8, 1 per il disk drive.

Tratto da: "Paper book", G.E.J.

SCALDA IL JOYSTICK E GASATI CON

OGNI MESE IN EDICOLA

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER SPECTRUM

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER C16

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER COMMODORE C64

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER TI99/4A

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER VIC20

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER MSX

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Milano-Londra-Madrid-San Francisco

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

The way of the exploding Fist

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

the way of the exploding fist

il prossimo, esclusivo JACKSON SOFT SERIE ORO per COMMODORE 64

SFIDA AL CAMPIONE

Il gioco è bello se c'è una sfida!
I mega games JACKSON SOFT SERIE ORO, ancora sconosciuti al pubblico italiano, sono tuttora un rebus irrisolvibile. **Comincia tu!** Inviaci il punteggio massimo raggiunto e (se vuoi) una tua fotografia.
Se la tua performance con THAT'S THE S. sarà stata davvero super, allora entrerai nella classifica di JACKSON SOFT SERIE ORO, pubblicata ogni quattordici giorni nella tua Rivista.
Questa è una mega sfida, per mega campioni e riserva mega sorprese. Aspettiamo!

Per partecipare alla "sfida al campione" completa, ritaglia e invia questo tagliando in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale Jackson - Redazione di Jackson Soft
Via Rossellini, 12 - 20124 Milano
Dichiaro che con il gioco THAT'S THE S. ho raggiunto il seguente punteggio .... ***(allegare Polaroid della videata)***

Nome ______________________

Cognome ______________________

Via ______________________

CAP ______ Città ______________________ Prov. ______

Unisci, se vuoi, una tua foto formato tessera.